

Personas “Endless-Dusk”

Persona 1: Markus B. – Der "Zwischendurch"-Spieler

Ein fiktiver Nutzer, der die **Value Proposition** von "schnellen, spaßigen Runden für zwischendurch" verkörpert.



Element	Beschreibung
Demografische Eckdaten	Alter: 24, Rolle: Student, Tech Savvy: Versiert, Spielt am PC und mobil.
Ziele & Motivation	Sucht schnelle, unterhaltsame Ablenkung. Möchte ein Erfolgserlebnis (einen guten "Run"), ohne sich auf eine lange Story einlassen zu müssen. Will das Spiel sowohl am PC (Steam) als auch später auf dem Handy (Mobile-Port) spielen.
Schmerzpunkte (Pain Points)	Viele Spiele erfordern ein langes "Commitment". Lange Ladezeiten oder komplexe Tutorials frustrieren ihn. Spiele, die zu einfach sind, langweilen ihn schnell (schätzt "schwer zu meistern").
Verhalten & Kontext	Spielt oft nur in 15–30-Minuten-Intervallen. Nutzt seinen PC (Steam) zwischen Lerneinheiten oder abends eine kurze Runde. Ist offen für Mobile-Spiele, wenn sie Free-to-Play mit Werbung sind.
Quote	"Ich habe 20 Minuten Zeit. Ich brauche ein Spiel, das sofort startet und sofort Spaß macht."

1.1. User Journeys (Markus)

Prinzip	Erläuterung	Anwendung auf Markus
Fokus auf Ziele	Die Journey sollte sich auf das <i>warum konzentrieren</i> .	Ziel: Schnelle, erfüllende Ablenkung finden, nicht nur: Eine kurze Runde spielen.
Emotionale Zustände & Schmerzpunkte	Karriere, wie sich die Persona fühlt.	Schmerzpunkt: Frustration bei langen Ladezeiten oder komplexen Menüs (verhindert den schnellen Start).
Aktueller Zustand ("As-Is") abbilden	Analysiere, wie der Nutzer <i>jetzt</i> seine Ziele erreicht.	As-Is: Er spielt oft Mobile-Spiele (Free-to-Play), da diese meist sofort starten und kein langes Commitment erfordern.

1.2. User Stories (Markus)

Prinzip	Erläuterung	Anwendung auf Markus
Klein & Fokussiert halten	Eine Story sollte eine einzelne Funktion beschreiben.	Als Zwischendurch-Spieler möchte ich , dass der Run nach 30 Minuten Spielzeit automatisch stoppt, sodass ich weiß, wann meine

		Pause vorbei ist und ein klarer Endpunkt definiert ist.
Akzeptanzkriterien einbeziehen	Definiere klar, wann die Story als abgeschlossen gilt.	Akzeptanzkriterium: Die Ladezeit vom Hauptmenü bis zum Start des Gameplays beträgt maximal 3 Sekunde auf einem Standard-PC.
Priorisieren nach Nutzwert	Stories, die Kernzielen dienen, sollten zuerst umgesetzt werden.	Priorität: Markus' Kernbedürfnis (schneller Start ohne komplexe Tutorials) hat hohe Priorität, da es die primäre Value Proposition von <i>Endless Dusk</i> adressiert.

Persona 2: Lena K. – Die Roguelite-Strategin

Eine fiktive Nutzerin, die den Aspekt des "Unendlichen Wiederspielwerts" und der Fähigkeitsentwicklung in den Mittelpunkt stellt.



Element	Beschreibung
Demografische Eckdaten	Alter: 32, Rolle: Softwareentwicklerin, Hohe Gaming-Affinität, spielt am PC.
Ziele & Motivation	Liebt den "unendlichen Wiederspielwert durch zufällige Elemente" von Roguelites. Möchte verschiedene Builds und Synergien zwischen Fähigkeiten und Waffen ausprobieren. Will das Spiel "meistern" und ihren persönlichen Highscore (längste Überlebenszeit) schlagen.
Schmerzpunkte (Pain Points)	Hasst Spiele, die nach einmaligem Durchspielen "gelöst" sind. Frustriert von Spielen, bei denen der Zufallsfaktor den Skill komplett überschattet. Findet Spiele mit nur einem Charakter schnell eintönig (erwartet "verschiedene Charaktere mit einzigartigen Startfähigkeiten").
Verhalten & Kontext	Spielt abends gezielt 1–2 Stunden am PC (Windows/Steam). Startet viele Runden hintereinander ("nur noch ein Versuch"). Liest gerne über Builds in Foren (potenziell Community-Modding).
Quote	"Okay, nur noch ein Run. Dieses Mal versuche ich, die Axt mit dem Speed-Bonus zu kombinieren, um die 30-Minuten-Marke zu knacken."

2.1. User Journeys (Lena)

Prinzip	Erläuterung	Anwendung auf Lena
Fokus auf Ziele	Die Journey sollte sich auf das <i>Warum</i> konzentrieren.	Ziel: Den ultimativen Build meistern und den Highscore schlagen , nicht nur: Level-ups durchführen.
Emotionale Zustände & Schmerzpunkte	Karriere, wie sich die Persona fühlt.	Schmerzpunkt: Frustration über einen reinen Zufallsfaktor, der Skill überschattet. Sie muss sich strategisch gefordert fühlen.
Chancen, nicht nur Probleme	Suche nach Möglichkeiten, das Erlebnis zu verbessern.	Chance: Ein zentrales Build-Log könnte das Experimentieren mit Waffen-Synergien vereinfachen und das Meistern des Spiels unterstützen.

2.2. User Stories (Lena)

Prinzip	Erläuterung	Anwendung auf Lena
Schreibformel	Die Story muss der Formel <i>Als eine [Rolle], möchte ich [Ziel], sodass ich [Nutzen]</i> folgen.	Als Roguelite-Strategin möchte ich auf dem Level-up-Bildschirm eine kurze Beschreibung der Waffensynergien sehen, sodass ich schneller strategische Entscheidungen für meinen Build treffen kann.

Kontinuierlich verfeinern	Stories werden während des Entwicklungsprozesses angepasst.	Verfeinerung: Nach dem ersten Prototypen (Monat 1) muss das Balancing überprüft und die Waffen-Stories und Charakter-Stories (Monat 2 & Semester 2) entsprechend angepasst werden, um den unendlichen Wiederspielwert zu gewährleisten.
--------------------------------------	---	--

Persona 3: Tom S. – Der *Vampire Survivors*-Fan

Ein fiktiver Nutzer, der die Kernzielgruppe des "Pixel-Stil Roguelite 2D-Auto-Battlers" und das Business Case-Beispiel repräsentiert.



Element	Beschreibung
Demografische Eckdaten	Alter: 41, Rolle: IT-Support, Spielt zur Entspannung nach der Arbeit.
Ziele & Motivation	War ein Fan von <i>Vampire Survivors</i> und suchte aktiv nach ähnlichen Spielen. Genießt das befriedigende Gefühl, endlose Gegnerwellen mit automatischen Waffen (Auto-Battler) zu vernichten. Möchte XP sammeln und spürbar mächtiger werden .
Schmerzpunkte (Pain Points)	Ist skeptisch gegenüber "Klonen", die nichts Neues bieten. Will nicht viel Geld für ein kleines Indie-Spiel ausgeben (der Preis von \$5–10) ist ideal. Verliert das Interesse, wenn das Balancing schlecht ist.
Verhalten & Kontext	Kauft Spiele fast ausschließlich auf Steam. Achtet auf den Pixelstil. Ist bereit, für gute DLCs mit neuen Charakteren oder Maps extra zu zahlen.
Quote	"Ich habe <i>Vampire Survivors</i> geliebt. Mal sehen, ob <i>Endless Dusk</i> da mithalten kann."

3.1. User Journeys (Tom)

Prinzip	Erläuterung	Anwendung auf Tom
Emotionale Zustände & Schmerzpunkte	Karriere, wie sich die Persona fühlt.	Schmerzpunkt: Skepsis und Enttäuschung, wenn das Balancing schlecht ist oder das Spiel zu wenig Neues bietet.
Aktueller Zustand ("As-Is") abbilden	Analysiere, wie der Nutzer <i>jetzt</i> seine Ziele erreicht.	As-Is-Journey: beinhaltet das aktive Suchen nach einem Vampire Survivors -Klon auf Steam und die kritische Überprüfung des Pixelstils und des Preises (\$5–10).
Chancen, nicht nur Probleme	Suche nach Möglichkeiten, das Erlebnis zu verbessern.	Chance: Community-Modding für kostenlosen Content könnte die Reichweite erhöhen und ihm neue Inhalte liefern, wofür er bereit ist, für gute DLCs extra zu zahlen.

3.2. User Stories (Tom)

Prinzip	Erläuterung	Anwendung auf Tom
Priorisieren nach Nutzwert	Stories, die Kernzielen dienen, sollten zuerst umgesetzt werden.	Priorität: Die Stories, die Toms Skepsis (Balancing, Vampire Survivors -Ähnlichkeit) adressieren, haben hohe Priorität , da sie den <i>Indie-Roguelite</i> sofort attraktiv machen.

Akzeptanzkriterien einbeziehen	Definiere klar, wann die Story als abgeschlossen gilt.	Als Vampire Survivors-Fan möchte ich spürbar mächtiger werden durch XP sammeln, sodass das Spiel sich nicht wie ein billiger Klon anfühlt. Akzeptanzkriterium: Der Power-Level-Anstieg muss in den ersten 5 Minuten <i>befriedigend</i> und <i>exponentiell</i> sein.
---------------------------------------	--	--